O Grande

Grimório

O GRANDE GRIMÓRIO

Arma Espiritual

Exigências: Terra 1,Clericato

Escola: Elemental/Espírito

Custo: Ver texto

Duração:sustentável

Alcance: Apenas o mago

À principio essa magia se parece muito com aumento de dano mas se engana aquele q não a conhece,usado principalmente pelos servos de Lin-Wu,essa magia faz com que o clérigo crie uma arma feito com sua energia espiritual que funciona exatamente como Aumento de Dano,mas a principal diferença é que o dano causado pode ser por Corte,Contusão ou Perfuração(dependendo da arma criada)o dano ainda é considerado mágico.

O clérigo também pode ao custo de +2 PMs extras deixar a arma com o efeito de Membros Elásticos(usem o bom senso clérigos).

Só pode ser usada por Força(F).

Área Profana

Focus: trevas 5

Escolas: Negra

Outras Vantagens necessárias: Clericato

Esta magia cria uma área de energia maligna. Qualquer ser com 2 ou mais códigos de honra terão seus atributos reduzidos em -1, alem de, na regra de escolas, suas magias gastarem 5 pm a mais. O efeito é contrário em demônios, Meio-Demônios, Alguém que tenha apenas magia negra/trevas, alguém com Insano:Homicida e Youkais da Traição (ver post sobre Youkais para mais informações). o diâmetro é de 10m com 5pm/focus5, 15 com 10pm/focus6, e por aí vai... Se dentro desta área ocorrer um sacrifício, o celebrante recebe +1PE, como visto na matéria sobre este assunto em uma Dragão - Brasil recente (aquela com RE..)

Armadura de Ossos

Exigência: Trevas 1,Terra 1

Escola: Magia Negra

Custo: Padrão

Duração:sustentável

Alcance: Padrão

Uma versão necromante rara para Proteção Contra o Elemento,com a diferença que protege contra os principais ataques físicos.

O que ela faz é conjurar uma proteção feita de ossos que além de aumentar a Armadura,quem recebe a magia também terá Armadura Extra contra corte,contusão e perfuração.

Então um Necromante com A3 e Trevas3,Terra3 ao ser atacado por corte,contusão ou perfuração teria A12;(pois A3+Focus3=6x2=12).

Em regras de Escola o total de Pms gastos e Armadura é igual a sua resistência.Você não pode gastar a cada rodada,mais Pms que sua própria resistência.

Avalanche

Exigências:Ar 4,Água 6

Escola: Elemental/Água

Custo:1 PM para cada 2d de dano(4 Pms em regras de Escolas)

Duração:instantânea

Alcance: Padrão

Magia rara utilizada por alguns druidas da Montanhas Uivantes,que acreditam que as Avalanches sejam Allihanna desafiando os homens fortes,o que a magia faz é reproduzir seus efeitos.

Para cada ponto de magia gasto(ou a cada 4 pontos) na Avalanche(no mínimo 4 Pms em Focus),ela terá FA igual a H+2d.O dano se reduz a 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto.Não existe limite para o dano máximo causado por essa magia,exceto o próprio Focus do mago em Água e Ar.

Alvos que consigam um esquiva bem sucedida recebem um bônus de +1 em sua Força de Defesa para evitar o dano.Como em Explosão e Terremoto,não é possível se esquivar completamente da Avalanche e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

Assim como Terremoto,sua única falha é que ela não afeta criaturas que estejam levitando ou voando.Poucos magos,e Druidas das Uivantes,conhecem esta magia,e não estão interessados em divulgá-la,mas dizem que existe um Halfling Druida nas Uivantes que costuma usar está magia para “surfar” na neve com uma estranha prancha de madeira.

Absorver Alma
Exigencia: Trevas 7, Ar 5
Custo: 30 Pms
Alcance: Padrão
Duração: Instantânea
Ao mago que utilizar essa magia ele consegue absorver qualquer tipo de alma!Qualquer mesmo! Desde o simples camponês ao + forte guerreiro ou mago! Quando utilizada fora de um combate a vitima tem um direito a um teste de R-4 para não morrer automaticamente.
Quando consegue absorver a alma da coisa ganha-se um bônus de +1 em todas as características e dependendo da alma absorvida é possível utilizar algumas habilidades especiais. Ex:Absorvo a alma de um cocatriz é possível agora petrificar meu alvo

Ataque Penetrante
Restrições: Luz ou trevas 5, terra 3
Custo: 1pm
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta é uma poderosa magia combativa, com o mago pode fazer com que qualquer um de seus ataques (tanto por F, PdF ou A caso tenha a vantagem toque de energia) ignore a armadura do alvo, caso o alvo tenha armadura extra contra o tipo de dano ou armadura extra a magia, será considerada armadura normal e caso tenha invulnerabilidade continua sendo considerada como invulnerabilidade. Essa magia apesar de poderosa é uma magia incompleta, então nunca funciona em conjunto a outras magias, mas funciona normalmente com vantagens e manobras especiais.

ARMAS ESPIRITUAIS:

Armas Brancas:

Armas Negras:

- ⇨ **Armas Elementais:**

<u>Armas de Água:</u>

<u>Armas de Ar:</u>

<u>Armas de Fogo:</u>

<u>Armas de Terra:</u>

Afetar Equilíbrio
Exigência: Ar 7
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão
Custo 14 Pms
Descrição: Todas as criaturas dentro da área afetada são atacadas por uma tontura súbita e intensa;vão cair e não poderão sofrer nenhuma ação no próximo turno.Todos na área afetada devem fazer um teste de resistência -1 falha sofrem um redutor de habilidade-1

Acalmar Animais
Exigência: Terra 2 Luz 2 Telepatia ou **Escola** Branca
Custo: 2pms
Duração: instantânea
Alcance: Padrão
Com essa magia é possível acalmar 2d6+4animais que estejam em um raio de 2 metros

Apagar Memória
Exigência: Trevas 3 Ar 13 Telepatia
Custo: 10 Pms
Duração: Permanente até que seja cancelada
Alcance: Apenas o Mago
Descrição: Quem recebe essa magia deve fazer um teste de resistência para não perder algumas lembranças na maioria do

caso o teste de resistencia é -1 Já no caso de perter todas as lembranças do alvo é necessário um teste de resistencia-9

Absorver Alma
Exigência: Trevas 7, Ar 5
Custo: 30 Pms
Alcance: Padrão
Duração: Instantânea
Ao mago que utilizar essa magia ele consegue absorver qualquer tipo de alma!Qualquer mesmo!desde o simples camponês ao + forte guerreiro ou mago! Quando utilizada fora de um combate a vitima tem um direito a um teste de R-4 para não morrer automaticamente.
Quando consegue absorver a alma da coisa se ganha um bônus de +1 em todas as características e dependendo da alma absorvida é possivel utilizar algumas

Armadilha do Caçador
Exigência: Terra 2, Perícia Crime ou Sobrevivência
Custo: Padrão
Alcance: Apenas ao Toque
Duração: Sustentável
Para poder criar essa armadilha é necessário que o mago tenha tocado no local segundo é necessário que ele visualize o local para não perder sua concentração
Quando a armadilha for ativada é necessário que o alvo faça um teste de H-2 para escapar ou sofre dano de FA=11

Abosrver e Drenar Energia Mistica
Exigência: Focus 4, Trevas 2
Custo: 6 PMs
Alcance: Apenas ao Toque
Duração: Instantanea
Quando o mago toca em qualquer criatura ele absorve uma quantidade X de PMs até o seu valor maximo do alvo dizem que se o personagem falhar em um teste de R-4 ele deve rolar um teste de morte mas em caso de 6 o personagem só cai em um estado profundo de coma. Mas tome cuidado pois essa magia está em desenvolvimento

Agulhas congelantes
Restrições: Água 3, Luz 2
Custo: no mínimo 2 pms
Duração: 1d6 +2 rodadas, +2 rodadas por pm extra utilizado
Alcance: padrão
Uma rajada de pequenas agulhas brilhantes sai dos dedos do mago causando 1d6 de dano, mas toda a vez que o alvo é acertado tem um redutor de H-1, o mago pode utilizar mais pms para causar um redutor maior de habilidade e ampliar a duração da magia em duas rodadas, até no máximo no numero de pms igual à resistência do mago.

Arpão sônico
Restrição: Água 5, ar 5
Custo: 4pms
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Essa magia faz com que uma grande lança (arpão) apareça das águas em uma incrível velocidade. O alvo deve ter sucesso em um teste de H-2, caso falhe vai sofrer dano de H+8d6, resultando na maioria das vezes a morte do alvo.

Ataque Astral
Restrição: Luz 4, água 2, clericato
Custo: 4pms por criatura
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Essa magia destrói qualquer criatura que esteja em outro plano material, como fantasmas e espíritos, quando eles falam em um teste de resistência -2.

Agulhas Negras
Restrições: trevas 5, Água 4, Ar 3
Custo: padrão
Alcance: padrão
Duração: instantânea
O mago lança inúmeros fios negros brilhantes envoltos por uma fumaça pouco brilhante púrpura que se movimentam como ondas sonoras, esses fios tem a espessura aproximada de fios de cabelos de tão finos, a rajada atinge o alvo em praticamente todo o corpo penetrando-o e o atravessando causando muita dor e agonia. O mago que utiliza essa magia

lança 4d6 de ondas de fios, cada onda causa 1d6 de dano ignorando a armadura, o alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar ficará envenenado recebendo um redutor de -1 em todas as características e perderá 1pv por turno até ser curado ou morrer.

B

Bolha de Ar
Restrição: Ar 1, Água 1
Custo: 1 pm por criatura
Duração: 2d6+2 minutos
Alcance: padrão
O mago pode criar uma bolha de ar em seu rosto, para poder respirar em baixo da água. A bolha é muito frágil e cada vez que o mago perder pvs, deve fazer um teste de resistência para que a bolha não estoure.

Barreira de Vento
Restrição: Ar 6
Custo: 4ms por rodada
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago
Magia que protege o mago contra qualquer ataque criando uma barreira de vento. Vários magos podem se unir para criar uma barreira ainda mais poderosa e efetiva. Porém a concentração deve ser mantida, impossibilitando que o mago use qualquer outra magia ou ataque.
A barreira protege com FD: A+H+2d6+10(regras novas) ou A+2d6+10(regras antigas). Funciona com outras vantagens ou magias de proteção.

Barreira Mística
Restrições: Luz 5, clericato
Custo: 3pms por criatura protegida
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O mago cria uma barreira em volta do seu corpo ou do corpo de quem quer proteger, acrescentando +2d6 na armadura contra PdF e +5d6 contra ataques mágicos.

Benção Sagrada
Restrições: Luz 4,clericato
Custo: 10 pms
Duração: instantânea
Alcance: 100m ao redor do mago
Essa magia faz fugir todos mortos vivos com resistência 2 ou menos, mortos vivos com resistência 3 recebem um redutor em todas as características e mortos vivos com resistência acima de 3 são imunes a magia.

Bomba Subterrânea
Restrição: Terra 4, fogo 2
Custo: 4pms
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Faz com que o chão abaixo do inimigo exploda, causando dano de H+10 por terra. Essa magia só pode ser utilizada em solo natural.

Brilho explosivo
Restrição: Fogo 6, Luz 5
Custo: 10 pms
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Chamas azuis brilhantes saem da terra ou caem do céu, causando um ataque de 10d6 ignorando a armadura do alvo, caso o alvo tenha armadura extra a magia, rola sua armadura normal.

Brilho Sagrado
Restrição: Luz 5
Custo: 5pms
Duração: instantânea
Alcance: Poder de Fogo
Essa magia cria uma onda luminosa que causam dano de PdF em dados +2d6 que causa a perda de pvs e pms do alvo.

Bomba de Luz
Restrições: Luz 3, ar 2
Custo: 2pms

Duração: instantânea

Alcance: padrão

Magia similar a explosão. Essa magia causa 1d6 de dano para cada ponto de focus em luz, e explode causando um ataque em área de 1m de raio para cada ponto de dano (no mínimo 3d6). Essa magia causa dano apenas a seres de carne, não causando a destruição do ambiente (golens não feitos de carne, fantasmas, trolls soa exemplos de seres imunes à magia) e nem os pertences do inimigo.

Bomba de Tempestade

Restrição: Ar 5

Custo: 4pms

Duração: instantânea

Alcance: padrão

Primeiramente o mago deve carregar durante um turno para prençar uma grande quantidade de ar em suas mãos, e depois atacar causando dano de 3d6x3 no ponto de impacto, diminuindo 1pt para cada metro afastado. Todas as criaturas que estiverem nos primeiros 4 metros do ponto de impacto devem ter sucesso em um teste de Força, se falhar serão arremessadas para longe, sofrendo 1d6 de dano em seus pts de vida sem direito de ser absorvido.

Benção Das Águas

Restrições: no mínimo água 2, clericato

Custo: 1pm por ser vivo

Duração: sustentável

Alcance: apenas ao toque

Com focus em água 2, essa magia regenera 1 Pv a cada 2 turnos, com focus 4 regenerará 1Pv por turno, com focus 6 regenerará 2Pvs por turno, com focus 8 regenerará 4Pvs e receberá armadura extra a químico e poderá respirar em baixo d’água e com focus 10 regenerará 5 Pvs e receberá invulnerabilidade a químico.

Batedores do Inferno

Exigências: Trevas 2, Fogo 3, Terra1

Custo: 2 PMs por Imp

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Com essa magia, magos que sejam familiarizados com as trevas são capazes de invocar pequenos demônios chamados Imps (singular Imp). Eles não ultrapassam meio metro de altura, possuem duas pequenas asas e costumam carregar alguma arma, normalmente um tridente.

Cada Imp possui F1, H2, R1, A1, PdF1. Eles também possuem Armadura Extra: Calor/Fogo, Sentidos Especiais: Visão de Raios X, Audição Aguçada, Visão Aguçada. Devido a esses atributos, e também devido ao seu tamanho diminuto, são normalmente utilizados para espionagem.

Eles obedecem ao mago que os invocar, enquanto esse não se mostrar bondoso. Caso ele cometa um ato de bondade, piedade, honestidade, honra, ou qualquer coisa "do bem", os Imps irão atacá-lo, e se "libertarão" da magia, ficando o mago incapaz de cancelá-la normalmente, mesmo através de Cancelamento de Magia. Caso uma outra pessoa (fora o mago), cometa um ato de bondade eles irão atacar essa pessoa, mas, nesse caso, o mago poderá cancelar a magia. Caso o faça, os Imps irão se transformar em cinzas

Brilho do Sol

Exigencia Escola Branca(para aqueles que usam o novo sistema de magia) ou Luz 9

Duração: Sustentavel

Alcance: Padrão

Custo: 10 PMs

Descrição: Quando esta magia é invocada o mago brilha como o sol.Esse brilho causa FA18 a todos os mortos-vivos e seres vulneraveis a luz magica ou não sem direito de absorver com a FD.O brilho não cega,apenas causa uma certa sensação de calor-mas nenhum dano a criaturas que não sejam mortos-vivos ou que tenham vulnerabilidade a luz.Enquanto conjura a magia, o mago deve permanecer imovel simplificando deve ficar indefeso

Beijo da Morte

Exigência: Trevas 2

Duração: Instantanea

Alcance: Apenas ao Toque

Custo: 2 PMs

Descrição: Dizem que essa magia é utilizada pelos clérigos de

Devasher quando querem eliminar um escravo para sobreviver deve passar por um teste de resistencia-2 falha você morre automaticamente.

A cura definitiva

Restrições: Água 5, Luz 5, paladino

Custo: 0pms

Duração: instantânea

Alcance: apenas ao toque

Essa é considerada uma das mais poderosas magias de cura conhecidas, ela funciona semelhantemente a magia cura sagrada, cura uma quantia de pvs iguais aos pms do paladino multiplicados por 2 uma vez por dia para cada pessoa curada. Mas essa magia também serve para curar efeitos de venenos ao mesmo tempo em que cura pvs, algo que nem uma outra magia de cura faz. Essa magia cura também algumas desvantagens como cegueira e ferimentos que são considerados desvantagens, só que se for usada dessa forma (para curar desvantagens ligadas a ferimentos) essa magia não recupera pvs.

Chuva de Fogo

Exigencias: Fogo 4

Escola: Elemental Fogo

Custo: 20 PMs

Duração: INstantaneo (mais comum de 2 a 3 turnos)

Alcance: 20 a 30m

O mago invoca uma chuva de fogo que atinge de 20 a 30 metros.Leva 2 turnos para ser invocada, e exige um Teste de Resistencia e a uma esquiva ambos com redutor -3.Dura de 2 a 3 turnos, medida comum (e usada por mim).

Durante a chuva cerca de 100 bolas de fogos...

Criatura mágica menor

Exigência: Focus 1

Escola: Magia Elemental,Magia Branca ou Magia negra

Custo:1 PM por hora

Duração:sustentável

Alcance:padrão

Diferente de Criatura mágica essa magia cria um pequeno ser de um elemento que dura 1h para cada PM gasto(2PM para 2h,3PM para 3h e assim por diante),essa pequena criatura possui 0 em todas suas características,sendo útil apenas como mensageiro ou espião.O mago não precisa ficar controlando a criatura ela segue ordens simples mas ele pode ver através dos olhos dela e controlá-la se assim desejar.

Com um Focus mais alto a criatura também recebe efeitos extras:

Focus 3:recebe os mesmos efeitos de Aceleração;

Focus 5:recebe os mesmos efeitos de Levitação;

Não é preciso gastar os PMs correspondentes apenas ter os focus nesse nível.

Ciclone

Exigências: Ar 5, Água 4 e Luz 3

Custo: 10 Pvs

Duração: sustentável

Alcance: 100m de diâmetro

Criada por uma antiga Corvo da Tempestade (clériga de Mégaros) chamada Sarah, esta magia invoca dos céus um imenso ciclone, centrado no mago. O ciclone começa com 5 metros de diâmetro, aumentando 5 metros por turno até o máximo de 100 metros de diâmetro. Ele causa 5d pontos de dano por turno em criaturas que estejam no chão, ou 7d pontos de dano em criaturas que estejam voando (essas criaturas são derrubadas após receberem dano). É impossível se esquivar do ciclone se você estiver dentro do alcance da magia. O mago fica no centro do efeito, numa área costumeiramente chamada de "olho do ciclone", onde os ventos furiosos são reduzidos à uma suave brisa. A área é de 0.5 metro de diâmetro a cada 5 metros de diâmetro do ciclone. Além do efeito de dano massivo, criaturas na área do ciclone são empurradas para fora do ciclone gradativamente, à uma taxa de 1 metro por ponto de focus em Ar, a cada rodada.

Chuva de Labaredas

Exigências: Fogo3,Luz2eAr1

Custo:4Pvs

Duração:instantânea

Alcance:padrão

A Chuva de Labaredas (também conhecida como Saraiva) é uma magia de aparência e efeitos poderosos, considerando-se que ela é de nível médio. A Chuva de Labaredas invoca uma chuva de chamas (oh!) numa área de efeito que varia de acordo com o focus do conjurador em Fogo. Com Fogo 3, a área de efeito é de 5m²; Fogo 4, 10m²; Fogo 5, 15m², e assim por diante, em incrementos de cinco metros quadrados. A chuva parece vir dos céus, e afeta qualquer um na área de efeito, causando 2d pontos de dano para cada labareda. O total de "gotas" de fogo na chuva é igual ao dobro do Focus em Fogo do conjurador.

Cruzada Mistica:

Exigencia: Luz 3

Escola: Magia Branca

Custo: 5PM's

Duração: Instantânea

Alcance: 3m a partir do mago

Criada a pouco tempo pelo proprio Talude, esta magia esta sendo muito bem aceita pelos arcanos de Arton.

Ela consiste em uma cruz de luz, emitida dos braço do mago, este em forma de cruz.Ela tem um alcance curto, apenas 3m, mas jovens arcanos estudantes da Academia Arcana, especulam numa versão mais poderosa que essa, na qual Talude mantém em segredo.A Cruzada Mistica poder;a ser muito usada contra a Tormenta, já que a luz emitida incapacita qualquer ser de tendencia maligna.Eles têm direito a um teste de Resistencia -1 (aumenta a cada 2 Focus a mais em Luz), e ainda causa 1D+2PV's de dano.Em seres comuns, ela causa somente 1D de dano.

Alguns arcanos que conhecem a magia, estão usando-as como forma de encontros de magos.Eles as lançam contra arvores e rochedos, assim ficando a marca de cruz, possibilitando tambem uma marca em algo.

Chamas Verdes Infernais

Exigencia: Trevas 2,Fogo 4

Custo: 26 Pms

Alcance: Padrão

Duração: Sustentável

Dizem que quando um mago absorve muitas almas condenadas aos planos infernais ou abissais é possivel utilizar a energia plasmatica negativa(ou chi negro como diriam os orientais) de suas almas e soltar uma poderosa rajada de chamas verdes que causam dano de FA=H+PdF+1d6+8 de dano/turno. A cada turno recebendo essa magia o alvo deve fazer um teste de R+2 falha ele ve as almas dos expectros sofrendo horriveis torturas e acaba recebendo uma insanidade

CURA MILAGROSA

Restrições: água e luz 2, clericato, paladino ou medicina

Custo: 1pm

Duração: instantânea

Alcance: apenas ao toque

Essa é considerada uma das mais poderosas magias de cura conhecidas, com ela o mago pode curar qualquer doença não mágica e também envenenamentos não mágicos ao mesmo tempo em que cura 2+2d6 de Pvs imediatamente fazendo com que o curado fique sadio e disposto no momento da cura (isso se o sono não for mais forte que ele) e ao mesmo tempo cura doenças e envenenamentos, sendo diferente das demais magias.

Corpo à corpo

custo:padrao

exigencias:nenhuma

duraçao:instantanea

alcance:padrao

esta magia pode ser empregada com qualquer focus,criando uma energia em volta do mago que lança seu proprio corpo contra 1 adversario com F+PdF+FOCUS+2D se o adversario não esquivar instantaneamente o mago deve fazer um teste de resistencia se falhar recebe 2D de dano

Coluna

Exigências:Focus 5

Custo: 5 PMs

Duração: instantânea

Alcance: padrão

Esta magia cria uma coluna (depende do Focus usado)q atinge um alvo com H+2d com direito a esquiva,c o alvo passar ele

podera usar sua FD normal caso ñ passe ele reprove ele só usara sua A na FD.

Campeão de Tauron
Exigências: Terra 5, Fogo 4.
Custo:padrão.
Alcance:padrão.
Duração:sustentável.
Esta magia invoca um minotauro de Kundali, o plano de Tauron, deus da força.
O minotauro invocado é um gladiador armado com tridente e ou gládio, tem F5,H3,R5,A2,PdF0,código de honra do combate e insano(acrofobia). O minotauro surge no mesmo turno e ataca sob o comando do mago, desde que suas ordens não violem o código de honra do combate, e luta até a morte ou o cancelamento da magia ou o fim do combate, quando desaparece.

Chamado da Paz
Exigência: Ar 3 Luz 2 Telepatia e **Clericato**
Duração: Permanente
Alcance: Padrão
Custo 10 PMs
Descrição: Esta magia faz com que todas as criaturas dentro da área,amigas ou inimigas,sejam dominadas por uma intensa sensação de paz.Todas as hostilidades terminan,os animais (ou monstros) retornan aos seus covis e os inimigos estão mais despostos a negociar. Normalmente essa magia é utilizada pelos clerigos da deusa da paz e da vida mas alguns magos que tenham a vantagem telepatia podem usar essa magia para que os aventureiros cessem de lutar usada dessa maneira torna os alvos indefesos claro eles tem direito a um teste de resistencia-1. Criaturas que não podem ser dominadas ou que tenham a desvantagem furia são imunes a essa magia

Convocar Tempestade
Exigência: Luz 3 Ar 3 Fogo 3
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão
Custo: 9 Pms
Descrição: Está magia enfureçe os deuses e convoca uma poderosa tempestade,com raios e trovões, mas sem chuva.Infelizmente esses relâmpagos não obedecem ao mago:um raio caira a cada 3 turnos se o mestre rolar 1 em 1d6 tem chance de atingir qualquer criatura claro se essa passar nos seguintes testes,esquiva,tentar ignorar o dano com a FD ou usar armdura extra contra eletricidade ou luz.Não se pode invocar essa magia em locais fechados.

Criar Veneno
Exigência: 9 Trevas e 5 Agua
Duração: Instantâneo
Alcance: Apenas o mago
Custo: 14 Pms
Descrição: Esta magia cria uma dose de veneno magico,que tem os mesmos efeitos de um veneno normal.Para cada dose de veneno pode ser usada para envenenar uma porção de comida ou uma arma.Uma criatura que tenha sido envenenada deve fazer um teste de resistencia-2 falha a pessoa perde 1 pv e pm até o veneno ser curado.O veneno em uma arma irá penetrar no organismo caso consiga um acerto critico na FA.o veneno não afeta criaturas que tenham armadura extra contra veneno, mortos vivos ou criaturas magicas. O uso dessa magia faz com que o mago fique com um redutor de -1 em todas as caracteristicas e movendo com a metade da metade de sua habilidade.

Copiar Magia
Exigência: Telepatia ou Focus 10
Duração: Instantanea
Alcance: Padrão
Custo: 20 Pms
Descrição: Permite ao mago copiar qualquer de suas magias e transferir para outra pessoa por exemplo um mago com a magia de Raio de Enfraquecimento copia a sua magia e manda para uma aranha atroz agora a aranha pode lançar essa magia sem gastar pontos de magia só que se um mago fizer isso contra um outro mago sem a sua autorização ele deve fazer um teste de resistencia falha voce consegue copiar uma magia

Controle de Golens
Exigência: Telepatia Terra6

Duração: Sustentavel

Alcance: Padrão

Custo: 3 Pms

Descrição: Com esta magia o mago tem o poder de controlar os construtos que ele mesmo criou

Conjurar Demônios

Exigência: Clericato,Trevas 1,Ciencias Proibidas

Duração: Sustentavel

Alcance: Apenas o Mago

Custo: 1 PM + Componentes materiais

Descrição: Essa é uma das poucas magias que se utiliza Ciencias proibidas mas além de poder utilizar a magia para poder gasta-la deve ter no minimo 30 pontos de experiencia para demonios mais fortes o nivel de focus em trevas é multiplicado por 6 e acontece a mesma coisa com os pm e pe em arton essa magia é totalmente proibida não apenas porque meche com o desconhecido mas tambem teme-se que os demonios da tormenta podem ser conjurados por ela(sim isso é verdade!)

Chicote de Luz

Restrição: Luz 3, arma especial

Custo: 1pms

Duração: sustentável

Alcance: 10m do mago

A partir de uma arma especial o mago cria um chicote de luz, acrescentando mais 2pts de dano em seu ataque por força (essa magia só pode ser usada dessa forma) e ainda o mago pode fazer ataques a distancia de 10 metros, como se tivesse membros elásticos.

Confusão

Exigência: Ar 3 Trevas 6 Telepatia

Duração: Sustentavel

Alcance: Padrão

Custo: 9 Pms

Descrição: Quando atingido por essa magia o alvo deve primeiro fazer um teste de resitencia-1 falha ele sofre um redutor de -2 em habilidade

Canção de Ninar

Exigência: Telepatia,Artes, Ar 1

Custo: 4 Pms

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Aqueles que ouvirem essa musica devem fazer um teste de R+3 falha acaba dormindo profundamente

Chuva de Farpas Venenosas

Exigencia: Terra 1,Agua 1, Trevas 3

Custo: 5 Pm

Alcance: Padrão

Duração: Instantanea

Para poder conjurar essa magia é necessário que o mago jogue para cima 2d6 de gravetos. Quando isso acontece os gravetos se quebram-se no e forman-se farpas que causam apenas FA=1 mas é necessário que o personagem faça um teste de R-2 em caso de falha ele perde 2 PV

Comida de Planta

Exigencia: Terra 3,Ar 1, Luz 1, Agua 1 ou Clericato

Custo: 2 Pm

Alcance: Apenas o mago

Duração:Sustentável

Para que o mago utilize essa magia é necessário que ele cave um pequeno buraco onde possa entrar até os joelhos, depois enterra-se nesse buraco, faz um pequeno círculo de plantas ao seu redor, com o galho, e este sente seus pés tornando-se pequenas raízes, o que lhe possibilita absorver água e nutrientes. sua pele fica levemente esverdeada e ele começa a fazer fotossíntese recuperando 8 PVs e 4 PMs. dura apenas 3d6 turnos e dizem que muitos druidas fazem isso

Criar Quimera

Exigencia: Focus 9

Custo: 40 PMs

Alcance: Apenas ao toque

Duração: Permanente

Uma classica magia para um monstro clássico quando o personagem toca em 2 criaturas (ou 3 no caso da quimera tradiçional) elas se fundem criando uma só com as melhores

caracteristicas. No final do processo a criatura recebe F+3,H+8,R+4,A+5, PdF(se a criatura original puder lançar algo)+3. Quando a "fusão" for entre um homen e um animal(coisa proibidissima dentro do reinado) Recebe as modificações são as seguintes F+1,H+4,R+2,A+2

A Dádiva da Força
Restrições: terra 4, fogo 4, clericato
Custo: 1pm turno
Alcance: apenas o mago
Duração: 1Pm a cada 2 turnos.
Com essa magia o mago recebe F+5, R+2 e A+2, todos seus danos (inclusive poder de fogo) serão considerados mágicos, causando dano em criaturas que só sofram dano por magias e armas mágicas.

Dardos Congelantes
Restrição: Água 4, ar 1, luz ou trevas 1
Custo: 1pm
Duração: permanente ser cancelado
Alcance: padrão
Faz com que o mago lance vários dardos de gelo afiado do tamanho de seus dedos, causando 1pt ignorando completamente a armadura do alvo, o dano é mínimo, mas causa dor insuportável, causando um redutor de R-1 no alvo até o fim do combate, para cada pm extra utilizado pelo mago, é causado mais 1pt de dano ignorando completamente a armadura e ampliando o redutor de resistência do alvo. O mago só pode utilizar uma quantidade de dardos igual a R+2 que podem ser usados em um único ataque

Dragão Flamejante
Exigências: Fogo 5 e Luz 3
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Essa magia flamejante ainda mais poderosa cria um dragão de chamas (semelhantemente à magia Criatura Mágica, mas veja a seguir), sob o comando do conjurador. O dragão tem o corpo alongado e semelhante ao de uma serpente, com uma cabeça imensa e grandes mandíbulas. Totalmente composto por chamas (de cores variadas e cintilantes), o dragão ataca avançando sobre os oponentes (só erra no caso de um 6) e causa 3d de dano por fogo, luz e magia. Por um gasto extra em pontos de vida, o mago pode ordenar ao dragão soprar chamas perigosas que causam 6d de dano, com alcance de até 50m O custo extra é de 2PVs no turno em que o sopro é usado. O mago também pode usar o dragão como montaria (apenas o mago e seus equipamentos não são afetados pelo fogo do dragão). O dragão possui as seguintes características: F3, H5, R0, A0, PdF0. Isso quer dizer que apenas um ataque bem sucedido pode dissipar o dragão.

Desintegração Caotica:
Exigencias: Luz 5
Escola: Magia Branca
Custo: 5 PM's
Duração: Permanente
Alcance: 30m no maximo
Uma boa magia usada contra legiões de mortos-vivos e demonios.Ela causa F+3D de dano contra estas criaturas, elas são completamente desintegradas, sem nenhuma forma de traze-las de volta, nem mesmo com um Desejo!E deixa no ambiente atingido uma rastro de energia positiva, que causa dano a qualquer demonio ou morto-vivo que estiver em seu alcance (dano de 1 PV), caso seja exposto por mais de 2 turnos, sofre os mesmo efeitos de atingidos pela magia.

Dama das Ruínas
Exigências:Ar 3,Trevas 4
Escola:Magia Negra
Custo:3 Pms por harpia (
Duração:sustentável
Alcance: Padrão
Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar,dentro da área de efeito,uma ou mais harpias para lutar pelo mago.Harpias são horrendas criaturas parecidas com bruxas com pernas,asas e cauda de águia.Atraem suas vitimas com um canto mágico hipnótico,com os mesmos poderes e limite

da magia O Canto da Sereia e/ou Dominação Total que dura apenas enquanto as harpias continuarem cantando,elas só podem dominar uma vitima por vez.
Harpias invocadas por essa magia têm F2,H3,R2,A1,PdF2,Levitação.Elas fazem dois ataques por turno com as garras(FA=F+1d) ou com flechas (FA=PdF+H+1d). Harpias invocadas por essa magia surgem no mesmo turno,magicamente,não é necessário que existam na região.Elas não obedecem ordens:atacam quaisquer criaturas a vista,exceto o próprio mago.Caso a batalha termine,a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar as harpias desaparecem.

rodada até o efeito passar completamente.

Desintegração Caótica
Restrições: trevas 6, ar 6
Custo: 5pms
Duração: instantânea
Alcance: 10m de raio, para cada 1pm extra utilizado a área aumenta +5m de raio
Essa magia destrutiva transforma em cinzas tudo o que há dentro dela, exeto todos aqueles que funcionarem em um teste de RESISTÊNCIA -3. Objetos inanimados e criaturas não vivas (mortos vivos em geral) não são mortos por essa magia. Essa é uma magia rara, porém muito temida!!!

Dor
Exigência: Trevas4, Ar3 e Terra2
Duração: Sustentavel
Alcance: Toque
Custo: 9 Pms
Descrição: Esta poderosa magia usada por magos e clerigos malignos para atordoar seus inimigos e deixa-los indefesos. A magia conciste em tocar o alvo, gastar 1PM e causar as mais terriveis dores , causando um redutor de -3 na iniciativa, -1 em todos os testes, exige um teste de H-1 para poder atacar, devido as fortes dores e a cada 3 turnos causa atomaticamente 1d6 pontos de dano que não podem ser absorvidos. Esta magia afeta apelas criaturas vivas ou que sintão dor.

Detectar Armadilhas
Exigência: Terra 4 Luz 2 ou Escola **Branca**
Custo: 3pms
Duração: Instantanea
Alcance: Padrão
É possivel encontrar 1 armadilha que esteja escondida

Dragão Negro
Exigência: Trevas 10
Duração: Instantanea
Alcance: Padrão
Custo: 20 Pms
Descrição: Dizem que a unica pessoa que consegue dominar essa perigosa magia é um demonio chamado Hiei dizem as lendas que para poder lançar essa magia ele teve que além de entrar em contato com a sua herança maldita teve que matar 200 demonios e dragões negros! Quando a magia é lançada o mago deve ficar indefeso. Quando lançada essa magia a sombra do adversário,dele e de todo o local é juntado no braço dele e quando lançada toma a forma de um Dragão Negro e causa um dano de FA 300

Doença Plena
Exigência: Trevas 8 Água 6
Duração: Instantânea
Alcance: Apenas ao Toque
Custo: 40 PMs
Descrição: Doença Plena é uma magia extremamente perigosa porque quando alguém utiliza-la deve fazer um teste de R-4 falha o personagem sofre um redutor de -2 em todas as características mas se passar no teste de R qualquer pessoa que receba a magia deve fazer um teste de R-6 falha perde 5 pontos de vida

Dança das Correntes
Exigência: Terra 3
Custo: 6 Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão
O mago canaliza sua energia (fazendo seu corpo brilhar) e usa-a em uma corrente (ela também fica brilhando). Quando

atingida, a corrente começa a dançar alucinada em torno de um alvo escolhido pelo mago. Se este alvo der um passo na terra, a corrente perceberá a presença dele naquele ponto e o atacará com sua dança mortal. O dano pode aumentar, dependendo da corrente, mas será, no minimo de FA=12/Turno, sendo que ela fica 3d6 rodadas em atividade até cair.

E

Explosão Mental:
Exigências: Focus 5 em pelo menos Três Caminhos, e Telepetia
Escola: Magia Negra
Custo: 3PVs, sendo PV permanente
Duração: Instantânea
Alcance: Padrão
Esta poderosa magia, faz com que o mago entre na mente do alvo e a destrua completamente.O alvo por sua vez tem direito a um teste de Resistência -1, se falhar, ele fica sem a memória, com se estivesse em coma, o efeito só pode ser revertido através da magia "Sopro de Vida".O alvo fica imóvel, parado, como se estivesse paralisado.

Explosão Celéste
Restrições: Luz 12, fogo 10
Custo: 5pms
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Essa magia causa 2d6 de bolas de luz, cada bola de luz causa 10d6 de dano ignorando a armadura, semelhante às magias BRILHO EXPLOSIVO e ESFERAS DE FOGO.

Erupções Infernais
Restrição: Trevas:12, Fogo:10, Terra:8
Custo: 10 pms
Duração: Instantânea
Alcance: 1d6*10m de raio ao redor do mago
Essa magia causa dano em todos que estiverem na área de alcance de 6d6. Não é possível proteger-se dessa magia com métodos convencionais, e a cada 10pts de dano causado ao(s) alvos sofrem um redutor PERMANENTE de -1 de ARMADURA.

ERUPÇÃO REAL
Restrições: Fogo 10, clericato
Custo: 10 pms
Alcance: padrão
Duração: 1ª instantânea, 2ª sustentável
Essa é uma das mais poderosas magias do elemento FOGO, ela faz com que a lava subterrânea suba até a terra com muita pressão fazendo estourar os locais mais frágeis do solo, todos na área (exeto o mago), devem fazer um teste de sorte para não serem atingidos pelos jatos de magma, cada jato de magma causa 10d6 de dano e o alvo deve fazer um teste de F-2 para não ser arremessado para o alto sofrendo ainda mais dano (isso se ainda estiver vivo), após esse 1º efeito da magia o 2º inundará o chão com magma e causara 5d6 de dano a cada um que tocar no magma, para isso não acontecer, deve-se fazer um teste de H-2 para encontrar um local “seguro” e caso continue se movimentando (PdF, membros elástico e algumas magias que podem ser feitas a distância não são consideradas para esse tipo de teste), deve-se fazer novos testes de H-2 para não tocar acidentalmente no magma. Personagens com vulnerabilidade a calor/fogo recebem automaticamente um redutor de -1 em todas as características e perderá 1pv por turno, personagens sem armadura extra a calor/fogo devem fazer um teste de R para não sofrerem os mesmos efeitos, personagens com armadura extra a calor/fogo não sofrem essa penalidade.

Estilhaços de Vidro
Exigências: Terra 3, Luz 2
Custo: 2 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão
O mago é capaz de criar uma névoa de pequenos pedaços de vidro, que voam em direção ao oponente numa velocidade incrível.
O ataque tem FA=Focus em Terra/Luz (o que for menor)+2d6. Devido a velocidade do ataque, o defensor deve fazer um teste

de Esquiva com sua Habilidade menos o Focus em Terra/Luz (o menor) do mago. Caso falhe, estará Indefeso contra o ataque. Caso obtenha um sucesso, não irá Esquivar, mas poderá defender normalmente com FD=H+A+1d6.
Essa magia não permite Ataques Críticos na rolagem da FA, uma vez que não há como direcionar os estilhaços para um único ponto, vital no caso.

Explosão Òtica
Restrições: Luz5, fogo 3 ou fogo5, luz 3
Custo: no mínimo 1pm
Alcance: padrão
Duração: instantânea
É uma mistura da magia explosão ou ataque especial área e raio ótico com algumas diferenças, essa magia lança um raio destrutivo que explode ao tocar em qualquer coisa, causando PdF+3+3d6 cada pm utilizado(antigas) ou PdF+H+1d6+3+3d6 por cada 3pms usados, pode ser usado no máximo de 5pms em um mesmo ataque aumentando o dano em PdF+5+5d6(antigas)ou PdF+H+1d6+5+5d6. O dano da explosão diminui em 1pt para cada 1m de distância do centro da explosão.

Escudo de gelo ou terra
Restrições: água 3 ou terra 3
Custo:1pm por ponto de força do escudo
com esta magia permite que o conjurador invoque pedaços de terra ou gelo. Primeiro o conjurador deve fazer um teste de focus para conseguir 1 ponto de força em seu escudo para criar mais pontos deve fazer outro teste de focus
Cada ponto de força em seu escudo permite q o conjurador automaticamente defenda o próximo ataque q receber. Usando focus de água o atacante se torna meio congelado recebendo agilidade -1(não cumulativo) e focus em terra ele recebe 2 pontos de dano sem chance de defesa

Esconderijo Perfeito
Exigência: Terra 4 Trevas 4 ou Escola Negra
Custo: 4 Pms
Duração: Sustentavel
Alcance: Apenas ao Mago
É possivel encontrar um esconderijo para que não consigam perseguilo

Explosão de wynna
exigencia:focus 5
custo:25 pm's
alcance: area
duração: instantania
esta magia foi criada como ultimo recurso por uma cleriga de wynna, depois de usar o usuario joga um d6 de probabilidade, sendo de 6 até 4 o usuario morre, de 2 e 3 fica para sempre sem usar magias, e 1 não acontece nada. efeitos o mago consentra toda sua energia em um unico ataque, liberando todo seu poder, e causando esatos 1000d6 de danos, o tempo de conjuração e 6 turnos, para lançar.

ps: o conjurador não esta imune.

F

Fúria do Dragão
Exigências: Fogo 5, Terra 2, Telepatia (ou Artes)
Custo: 4 Pvs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Alguns magos, clérigos e bardos são capazes de invocar emoções extremamente profundas. Uma das emoções mais conhecidas é a fúria. A magia Fúria Guerreira é útil e poderosa, mas não se compara de maneira alguma com a Fúria do Dragão. Quando alguém está sob efeito da Fúria do Dragão, se torna a máquina perfeita de destruição. Sua Resistência aumenta em 2 pontos, conferindo Pontos de Vida temporários (que desaparecem com o fim da magia). Além disso, o furioso recebe +2 na Habilidade e seu dano aumenta em 1d+2. Não obstante, ele ainda retém a capacidade de pensar claramente, mas apenas de maneira tático-combativa; ele usará as melhores armas, os poderes mais eficientes, etc. O furioso pode se esquivar, usar Ataques Especiais, Levitação, e quaisquer outras Vantagens que concedam benefícios em combate. Bem como a Fúria Guerreira, a Fúria do Dragão só pode ser usada em combate. Seu efeito cessa após o fim da luta, mesmo sendo uma magia sustentável; a criatura que

estava em Fúria desmaia imediatamente, tendo seus PVs reduzidos a 0, e tirando o equivalente a um 2 no Teste de Morte. Ela não poderá engajar-se em combates pelos próximos 1d dias.

Furacão de chamas
Exigência: Ar 9, Fogo 8
Custo: 10 Pms
Alcance: ao redor do mago
Duração: 1d6+2 turnos
Ao conjurar essa magia o mago cria um imenso furacão feito de fogo que NÃO pode ser controlado, o furacão age de forma descontrolada destruindo tudo que estiver no caminho e atacando com FA 60 causando dano por fogo em área, diminuindo 3pts de dano a cada 1m longe do centro do tornado.

Flagelo
Exigências: Luz 4, Clericato ou Paladino
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Essa magia foi criada por clérigos cansados de ficarem apenas curando seus companheiros. Depois, paladinos também aprenderam como conjurá-la.
Através de um símbolo de um deus que seja relacionado aos campos de luz, cura, ou que seja inimigo de seres ou deuses envolvidos com mortos-vivos ou demônios, o clérigo conjura um feixe de luz que parte do símbolo sagrado, atingindo um adversário, este que deve pertencer a uma raça de Morto-Vivo ou demônio (a critério do Mestre). O alvo tem direito a um teste de R com redutor igual ao Focus do sacerdote (no mínimo 4).
Caso obtenha um sucesso, nada acontece. Caso falhe, recebe um dano incrível: 1d6 para cada ponto de Focus em Luz, que ignoram a Armadura do alvo.
Infelizmente, esse ataque sagrado acaba com o poder espiritual do sacerdote, o que impede que ele invoque novas magias durante um longo tempo após utilizar esse feitiço. O clérigo ou paladino não poderá realizar novos feitiços (mas poderá usar seus Poderes Concedidos) durante um período de 1d6x30 minutos.
Seres que receberem o dano e estiverem disfarçados com magia, irão se revelar imediatamente. Os Mortos-Vivos ou demônios que falhem no teste de Resistência também recebem penalidades de -1 em seus atributos, durante *1d6+Focus em Luz do mago* turnos.
Lembre-se que caso o alvo não seja um Morto-Vivo ou demônio, nada acontecerá. Nem mesmo o sacerdote irá perder PMs, nem ficará incapaz de realizar magias.

Fusão de corpos
Exigências: Água 6, Terra6 e Luz 6;
Custo*:* 10PMs.
Alcance*:* Ao toque.
Duração*:* 30 minutos.
Efeito*:* Esta rara magia une duas criaturas, da mesma espécie, em uma mais poderosa, uma criatura que receba esta magia contra a vontade tem direito à um teste de Resistência+1 para negar o efeito. O ser resultante tem todas as características e Focus somados e possui todas as Vantagens e perícias dos dois seres e recebe Pontos de Vida e Magia Extras.
Não é possível unir mais de duas criaturas com esta magia (pois nenhuma magia é cumulativa com ela própria) e a soma das características e Focus é feita da mesma forma que a compra de pontos, ou seja, unindo uma criatura de F5 e outra de F3 terá um de F6 e NÂO F8!
O ser resultante da união terá a personalidade mais forte dos dois (o que tiver a Resistência maior comanda, se tiverem a mesma, os dois comandam juntos!).

Forma Animal
Exigência: Terra 1 Ar 1 Trevas 1 Água 1
Duração: Sustentavel
Alcance: Apenas o Mago
Custo: 4 Pms
Descrição: Está magia faz com que o mago assuma a forma de uma criatura normal não vale criaturas magicas,inteligentes ou semi,mortos vivos ou versão atrozes quando o mago sofre no minimo FA2 volta ao normal

Furacão em Chamas
Exigencia: Ar 7, Fogo 6
Custo: 27 Pms
Alcance: Apenas ao Mago
Duração: Instantaneo
Ao cojurar essa magia o mago cria um imenso furacão feito de fogo que NÃO pode ser controlado o furacão aje de forma descontrolada destruindo tudo que estiver no caminho e atacando com FA 80

Flechas de Ferro
Exigencia: Terra 5,Trevas 1,Agua 4, PdF 5 ou +, Tiro Multiplo
Custo: 17 Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão
Uma das mais perigosas magias élficas, eram amplamente utilizandas contra os globinoides da Aliança Negra. O feitiçeiro deve mirar com seu arco no coração da vítima, recitando um antigo grito de guerra na sua língua natal, então atira para o céu. Após o tiro varias outras flechas surgem dos céu como se fosse uma chuva! Se a flecha atingir de raspão oque é dificil pois o dano é de FA 38 em cada flecha e oferece um redutor de -10 em Habilidade! o avlo deve fazer um teste de resistencia falha ele sofre 1d6 de dano pois as pontas da flecha é envenenada

Grito de Hárpia
Exigência: Ar 2 Trevas 1
Custo: 3 Pms
Duração: Instantanea
Alcance: Padrão
Qualquer um num raio de 5 Metros deve fazer um teste de R-3 falha além do personagem sofrer um dano de FA 15 não pode se mover durante 1d6+4 turnos

Grilhões de Thanar
Exigência: Terra 5 Trevas 9
Duração: Permanente até ser cancelada
Alcance: Padrão
Custo: 14 Pms
Descrição: Está magia cria algemas mágicas que prendem os pulsos e tornozelos de 1d6 de pessoas com resistencia 6 Ao contrario da magia paralisia é possivel aprisionar mortos vivos que tiverem corpos fisicos.A unica maneira de destruir os Grilhões é atacar o personagem com FA17

Guardião Iluminado
Exigência: Luz 7, Fogo 11, Ar, 14, **Clericato**
Duração: Sustentavel
Alcance: Padrão
Custo 50 PMs
Descrição: Antes de conjurar essa magia o mago primeiro precisa rolar um teste de habilidade +1 falha ele não consegue conjurar a magia mas não gasta os pontos de magia se passa algo extremamente interesante acontece. Essa magia funciona como um tipo de Esconjuro mas funciona não apenas contra mortos vivos mas tambem contra demonios e outros tipos de seres das trevas. Quando o personagem não falha ele cria uma criatura de luz feita com 34 pontos que ataca os monstros

Golem de proteção 29/07/2006 18:56
Exigências: Focus 8
Custo: 10 PMs por kda
Duração: instantânea
Alcance: permanente
Esta magia permite ao mago invocar um golem de pedra,fogo,luz, trevas depende do focus do q o mago usa este golem ira proteger o mago ou qualquer pessoa q o mago queira o golem tem F=5 H=5 R=5 A=5 PdF=5 só q só uma pessoa q conhece essa magia um golem q só derrotado irar ensinar a magia. O Golem Straiker F=10 H=10 R=10 A=10 PdF=10 Focus 10 entodos os caminhos.

O Globo Congelante de Grass 30/07/2006 05:51
Exigências:Água 1, Ar 1
Custo: 1 PM
Duração: Ler texto

Alcance: Ler texto

Grassemonte era um poderoso mago do gelo e criou muitas magias poderosas durante sua vida, mas muitas delas eram apenas defenciva, como esta.

Um globo de gelo é arremeçado no seu inimigo (com alcance de 10m para H1, de 20 para H2, de 40 para H3, e assim por diante). Para atingir a FA (H+2d) do mago deve de vencer a FD do alvo (H+1d).

Este, se for vencido, não recebe dado, mas ficara paralisado durante um número de turnos igual a FA do mago - FD do alvo.

H

I

Ilusão Sólida

Exigências: Luz 1, Ar 1

Escola: negra

Vantagens relacionadas: fetiche (algo similar a forma que se quer gerar)

Custo: 1PM

Duração: Sustentável

Alcance: O foco

Este poder ele cria vários tipos de ilusões sólidas, como as da Ilusão Total, mas estas ilusões precisam de algum tipo de material para ficarem sólidas. Por exemplo, se você quer criar uma ilusão de uma cobra, é necessário ter uma cobra falsa (ou de brinquedo). E as ilusões são substanciais, ou seja, se você cria uma pedra gigante ela pesa bastante também, se você cria um monstro ilusório, ele pode causar dano normal. O tamanho máximo possível para esta ilusão é o do fetiche + o normal para o focus/total de PM empregado

Insanidade de Mestre Calde

exigencia: água2

escola: magia negra

custo : 3pms por grau de insanidade

duracao: 12horas

alcance: uma pessoa

Criada pelo preguicoso mago Calde essa magia é de certa forma similar a loucura de atavos com a diferenca que dependendo dos pms gastos o mago pode tornar um pessoa realmente louca. o mago deve ter contato visual com a vitima e essa deve fazer um teste de R em caso de falha ele fica louco por 12horas o tipo de loucura é determinado pelos pms gastos (3pms - insanidades de 0pontos, 6pms - insanidade de 1pt...) ou acumular insanidade de uma pessoa , sendo possivel atribuir varios tipos de insanidade de diferentes graus, por exemplo por 6pms pode-se inserir duas insanidades de nivel 0, o numero maximo de inanidades que uma pessoa pode ter é igual a R+1.

J

L

Lança de Hydora

Custo: 3pms

Exigência: Luz 5, Ar 5

Escola: Elemental/Ar

Duração: Padrão

Alcance: Instantânea

Esta rara magia que dizem ser criada por Hydora , cria nha mão um relâmpago em forma de lança , que causa dano igual a FA:H+1d6 para cada 3pms gastos.caso o alvo desta magia seja invulnerável a eletricidade se tornara armadura extra, e armadura extra será ignorada.Esta magia posui um efeito pior se caso o personagem possua Vulnerabilidade elétrico, ela ignora totalmente a armadura.

Lascas de Gelo (tenho q achar um nome melhor,aceito sugestões)

Exigência:Água 1 ou Ar 1

Escola:Elemental/Água

Custo:0 Pms

Duração:instantânea

Alcance:Padrão

Uma das magias mais fracas do elemento gelo o que ela faz é lançar através da mão do mago lascas de gelo, útil apenas quando o mago está sem Pms ou outa idéia maluca(não me perguntem).

Seguindo as regras normais(Focus) seu dano é igual a Focus+1d

Nas regras de Escolas ao custo de 0PMs o personagem causa dano de PMs gastos(max igual a sua R)+1d ao custo de 1PM o personagem pode dar um efeito a sua magia à escolha do jogador como esfriar algo(naum me perguntem),fazer aparecer em outro lugar ou qualquer outro efeito ligado a ataques de gelo.

Lanças de Fogo

Exigências: Fogo 3

Custo: 2 PMs cada

Duração: instantânea

Alcance: padrão

Magos familiarizados com o caminho elemental do fogo são capazes de manipular as chamas de tal modo a adquirirem o formato de lanças, o que promove uma concentração da magia de ataque mágico num único ponto, ampliando o dano comum dela.

O conjurador invoca uma lança de meio metro feita de fogo mágico. Ela ataca com FA=Focus em Fogo+Habilidade+1d6+2. O mago também é capaz de conjurar mais lanças de fogo ao mesmo tempo, mas que não somam o seu dano mutuamente (ou seja, para 3 lanças, o alvo irá rolar 3 vezes sua FD, uma para cada lança). O limite de lanças conjuradas ao mesmo tempo é o nível de Focus em Fogo do próprio mago.

Lâmina de Luz

Exigência: Luz 7

Duração: Sustentavel

Alcance: Apenas ao toque

Custo: 14 PMs

Descrição: Quando utilizado em uma espada essa magia aumenta duplica a FA dela final mas quando é utilizada apenas em um pedaço de madeira ou metal o dano é F+H+2+1d

Lança de Osso

Exigencia: Trevas 2, Terra 4

Custo: 16 Pms

Duração: Instantanea

Alcance: Padrão

Magos necromantes invocam com essa magia um osso com uma ponta extremamente afiada que dispara rapidamente no alvo escolhido, atravesando-o magicamente podendo acertar mais de 1 alvo, se os mesmos estiverem enfileirados esta magia causa FA 16+2d6

Morte Aparente de Mestre Calde

exigencia: Agua3 Terra2

escola: magia elemental/espiritual

custo : 4pms

duracao: até que seja cancelada ou vide texto

alcance: uma pessoa toque ou o proprio mago

Mestre Calde era um pessoa que gostava de violencia mas acreditava ainda mais na força da imagem e somado ao fato de ser um pessimo ilusionista ele desenvolveu uma magia que desse a impresao de estar extremamente ferido.

essa magia deixa a pessoa com a aparencia de um morto e comportamentos iguais a de um defunto (parada respiratoria , parada cardiaca...) podendo ate feder depois de algumas horas, porem a pessoa ainda esta viva e conciente de tudo a sua volta podendo ouvir e ver (caso esteja de olhos abertos). caso alguem tente cutucar o mesmo causar dano ao corpo da vitima ela recebe tal dano com se estivesse indefesa, mas nao sente qualquer dor (impedindo que revele seu estado). essa magia dura o quanto o mago desejar (lembrando que se o mago pode desidratar ou até mesmo ficar desnutrido caso a magia demore muito de ser cancelada) ou ate que alguém lance cancelameto de magia.

Mãos de Tenebra:

Exigências: Trevas 5

Custo: 4 a 5 PMs por mão criada

Escola: Magia Negra

Duração: Sustentável

Alcance: (veja abaixo)

Essa magia, muito usada por necromantes poderosos, consiste em criar mãos de trevas que se dirigem ao alvo, obedecendo os comandos do invocador.Pode causar dano, que é de 1d-2, e o alvo deve fazer rolar sua FD, ou prender o alvo, impossibilitando-o de se defender de uma outra possivel magia ou golpe..., nesse caso o alvo deve fazer um teste de Força -1 a cada turno preso, sendo o redutor não cumulativo, porem a cada 3 tentativas o redutor aumenta em -1.

A magia tem um alcance tem um alcance de 40 metros do mago, no máximo.Leva um turno para ser invocada e tem uma duração sustentável.Enquando estiver "preso", o alvo pode fazer um teste de Resistencia -3 para suportar outros danos.

Musica Sonolenta

Exigencia: Ar 2,Artes,Telepatia

Custo: 3 Pm/turno

Alcance: Padrão

Duração: Sustentável

Quando o mago canta(ou até mesmo o bardo) é possivel fazer com que varias pessoas durmam com a musica para evitar a dormir apenas com um teste de R-3

Musica da Morte

Exigencia: Ar 4,Trevas 8,Artes,Telepatia

Custo: 18 Pm/Turno

Alcance: Padrão

Duração: Sustentável

Semelhante a Musica Sonolenta MAS com a diferença que quem escuta morre automaticamente é necessário um teste de R-6 para não morrer

Magia Acelerada

Restrições: ar 2, luz 2

Custo: 1pm

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Essa magia tem efeito cumulativo com várias outras magias, ao ativar essa magia, todas demais magias demorarão 1 turno a menos para serem ativadas, então magias que demoram 1 turno para ativar, serão ativadas imediatamente.Essa magia também oferece um bônus de H+2 quando o mago fizer um teste para lançar magias (apenas magias). Essa magia pode ser aprendida facilmente se o mago possuir os requisitos necessários, mas também pode comprar como uma vantagem relacionada à magia por 1pt.

MAREMOTO REAL

Restrições: Água 10, clericato

Custo: 10 pms

Alcance: Visão do mago

Duração: Instantânea

Essa é uma das mais poderosas magias de destruição do elemento ÁGUA, ela cria uma imensa onda que destrói com F10 em dados tudo ao alcance da visão do mago com redutor de -1 a cada 15m de distância, a onda é tão grande e alta que pode acertar criaturas mesmo que elas estejam levitando, dessa forma quaisquer criaturas que esteja levitando que possua H2 ou menos será pega pela onde sem direito a testes, criaturas com H3-5 tem direito a um teste de sorte e criaturas com H acima de 5 não serão pegas pela onda. Todas as demais criaturas sem levitação serão pegas pela onda, SEM direito a testes para diminuir o dano e todos os não anfíbios devem fazer um teste de R-2 (resistência à magia é inútil) para não MORREREM por afogamento. Essa magia só funciona em locais que tenham muita água, não precisando ser um mar, um rio já è suficiente, já que essa magia cria mais água.

Martelo Psíquico

Exigências: Ar 2, Habilidade 3 no mínimo, Telepatia

Custo:3 pm

Duração: Instântanea

Alcance: 5 metros por focus

Por terem fama de trapaceiros os ladinos desenvoveram uma serie de habilidades em combate. Martelo Psíquico é uma delas. consiste em golpear o oponente com o poder da mente. O dano é do Focus em ar do ladino, +a habilidade+ 2d6.Ele pode atacar e usar essa magia em um mesmo turno sem

penalidades. Mas ele so pode atacar e usar a magia, naum pode fazer mais nehuma ação.

Máscara da Morte
Exigência: Trevas 4
Custo: 14 Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque
Quando o mago toca o rosto de uma pessoa é necessário que ela deve fazer um teste de R+5 falha o personagem tem o rosto todo deformado

Meteoritos de Harley
Exigencia: Terra 6, Fogo 6, Ar 12, Luz 2
Custo: 9 Pms
Duração: Instântanea
Alcance: Padrão
Harley era um mago fascinado pelas estrelas um dia ele tentou lançar A Rocha Cadente de Vectorius, mas acabou falhando em conjurar apenas meteoritos
Quando conjurada essa magia o invoca um grupo de 3d6+2 meteoritos que causam FA=20 mas ela tem 2 defeitos só pode ser utilizada a noite E ao ar livre

Meteoros de Harley
Exigencia: Terra 7, Fogo 7, Luz 4, Ar 14
Custo: 10 Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão
Após varias tentativas Harley conseguiu invocar um não mas VARIOS meteros mais para ser preciso uns 7d6.
Ao conjurar essa magia os meteoros causam dano FA=36 uma esquiva permite perder apenas metade dos PV

Machado de Diamante
Exigencia: Terra 5, Luz 5, Força 8 ou +
Custo: 22 Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque
Primeiro para se criar essa magia é necessário ter MUITA força se esse for um dos pré requisitos o mago pode invocar o essa magia.
Ao ser invocada o mago cria um machado que concede um bonus de +2 em Força.
Para determinar o dano a FA= F+Bonus oferecido+4d6 o machado tem a vantagem Vorpal

N

O

Olho do Furacão
Exigência: Ar 6
Duração: Sustentavel
Alcance: Apenas o mago
Custo: 12 Pms
Descrição: Esta magia cria um pequeno furacão,formando uma espécie de barreira de ar cilíndrica ao redor do mago, com 3m de diametro.Qualquer ataque contra o mago sofre um redutor de -4 na FA final,e o atacante deve ainda fazer um teste de habilidade para não ser derrubado pelo vento.Ataques baseados em PdF sofrem um redutor de -6 na FA final.Quando se usa essa magia não é possivel utilizar qualquer outra(só as que tenham ar como exigência.

P

Punho de Beluhga
Exigências:Água3,Ar3
Escola: Magia Elemental/Água
Custo:1 PM
Duração:instantânea
Alcance: Padrão
Conhecido,principalmente,entre os clérigos da Deusa Menor Beluhga esta rara magia faz com que o mago concentre todo o frio de um lugar em seu punho que se transforma na cabeça de um dragão feito de gelo.
Em termos de regras,o usuário pode aplicar um único golpe com Força de Ataque igual a F+H+2d(nas regras de escolas FA:F+H+3 para cada PM gasto,sendo assim uma versão mais forte de Vento Congelante, graças a seu efeito)

Mas seu poder é mais terrível se o oponente chegar a 0 PVs através do uso dessa magia,pois ele será congelado e "quebrado" em vários bloquinhos de gelo morrendo automaticamente(tirando um 6 em seu teste de morte sem direito a nenhum teste para negar o efeito).

Presas Arcanas
Exigências: Trevas 1
Escola: Magia negra/necromancia
Custo:padrão
Duração:instantânea
Alcance:padrão
Esta magia dispara múltiplos pequenos projéteis de ossos parecido com presas que causam um dano cortante.
As presas causam um dano de FA=H+1d;Cada presa,além de aumentar o custo em 1PM,aumenta a H em +1(exemplo ao lançar três presas seria um dano de H+3,das presas,+1d)tornando muito difícil se esquivar de um ataques desses.

Poderes da Natureza
Exigências: Água 6 e Clericato
Custo: 4 Pvs
Duração: sustentável
Alcance: Apenas ao toque
Esta magia poderosa porém muito comum foi inventada por um sacerdote do deus Grande Oceano, logo foi usada por devotos de outros deuses e permite ao mago invocar forças sobrenaturais para sua proteção ou para ajuda-lo durante um combate, ou seus companheiros, usada para proteção, ela envolve o usuário com uma camada de água, que concede A+2 (cumulativo com outras vantagens, magias...), invulnerabilidade: água, e no momento da ativação o mestre joga um dado o resultado será a quantidade de Pvs que o usuário irá recuperar por turno, caso receba dano, não podendo passar do limite. Usada para atacar ela é cumulativa com ataque mágico ou com a força ou pdf do usuário caso seja usada em outra pessoa, aumentado em 3 dados o dano total sem custo a mais de pvs, o dano passa a ser considerado mágico (!) uma pessoa que sofra dano maior que 8 em um só ataque deve fazer um teste de R-2, ou perderá 1d Pvs que serão transferidos para os ponto de vida do usuário PODENDO nesse caso ultrapassar o limite. O efeito dela termina no final do combate ou caso o mago chegue a 0 pvs, mas os pontos extras continuam até serem usados, daí se normalizando novamente. Em personagens com vulnerabilidade a Água ou Químico, essa magia NÃO FUNCIONA, causando efeitos contrário e quase matando o personagem, caso ele chegue a 0 pvs por causa da magia, deve adicionar +1 no teste de morte... por exemplo, um mago vulnerável a água perdeu seus pvs por causa da magia, então ele rolou 3 no teste de morte, somando-se mais um (4) deve-se considerar que ele tirou 4 no teste de morte. Caso receba essa magia contra a vontade, a vítima tem direito a um teste de R+2 para negar o efeito. E é claro, em mortos vivos e similares que falharem no teste de resistência, a magia causa morte INSTANTANEA, não podendo ser ressuscitados (que iria querer ressuscitar mortos vivos!?) nem com um desejo.

Pedra em Cocatriz
Exigência: Terra 3,trevas 1
Escola: Elemental/Terra
Custo:2 Pms
Duração:sustentável
Alcance:padrão
Esta mágica transforma uma pedra grande (mínimo de 1m) em um cocatriz,totalmente sob seu controle.O cocatriz tem F0,H3,R1,A0,PdF0; se acertar um ataque ele não causa dano imediato,mas a vitima de sua bicada deve ter sucesso em um teste de R ou será petrificada.
A petrificação dessa magia é bem mais fraca que da criatura original,ela dura apenas 1d de turnos.Uma magia de cura qualquer elimina o efeito da petrificação,libertando a vitima automaticamente(mas usada deste modo a magia não restaura PVs;apenas despetrifica a vitima),

Petrificação Glacial
Exigências:Ar 4,Água 4
Custo:3 PMs(10 Pms em Escolas)
Duração:Permanente até ser cancelada
Alcance:Ao toque
Escola:Elemental/Água
Esta terrível magia,muito semelhante a petrificação,tem a

capacidade de prender uma criatura em um gigantesco bloco de gelo.O mago ao tocar a vitima concentra todo o ar à volta da criatura,que deverá fazer um teste de R em caso de falha,seu corpo é totalmente congelado.
Uma criatura que esteja presa não está morta:ela pode ser revertida ao estado normal através de poções,pergaminhos ou as magias cancelamento de magia,Cura de Maldição ou Desejo.O bloco de gelo é quase indestrutível,e não pode ser destruído com armas e ataques normais-apenas magias e armas mágicas com Focus 3 ou mais.
Caso a criatura sofra qualquer dano,por mínimo q seja,a criatura petrificada estará morta(mas ainda pode ser revertida ao normal e ressucitada).
Outra forma de libertar a vítima seria utilizar armas mágicas ou magias baseadas no elemento fogo,mas a vítima corre um sério risco de vida.O usuário deverá ser bem sucedido num teste de H ou a criatura será morta,mas apenas armas com Focus 3 ou mais;ou então colocar a criatura próxima à um fogo mágico,mas dessa forma o gelo leva 1h para derreter.
Criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade:Frio/Gelo não estão imunes a essa magia,eles ainda podem ser congelados,mas fazem um teste de R+2 para resistir.

Petrificação Alternativa
Exigencia: Terra 4, Agua 2, Trevas 1
Custo: 7 Pm
Alcance: Apenas ao Toque
Duração: Permanente
Ao contrario da Petrificação tradicional que transforma a pessoa simplesmente em uma estátua de pedra com essa magia é possivel transformar uma pessoa em qualquer outro material ex: Vidro,Madeira,Osso dizem que algumas medusas marinhas tranformam suas vitimas em corais

Peste Sombria
Exigencia: Trevas 8
Custo: 80 Pms
Alcance: Padrão
Duração: Permanente
Todos que estiverem na area lançada sofrem com os efeitos da magia. A pessoa fica com manchas negras,machucados purulentos e outros horreres que crescem durante um tempo quando o corpo da pessoa fica totalmente negra ela acaba morrendo não podendo ser ressusitada por meios normais.
Quando alguem morre horas depois com essa magia é possivel que ela retorne como um zumbi com F1 H0 R1 A0 PdF0 outras criaturas contaminadas voltam a vida tambem como um zumbi mas modificadas

PODER DOS GIGANTES
Restrições: Focus 10 em 4 caminhos.
Custo: 5pms
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Essa magia dá ao mago ou outra criatura poder de gigante. Assim sendo, um ser que possua F:3 terá F:30, ou seja, essa magia multiplica por 10 todas as características, exeto HABILIDADE que continua igual. Essa é uma magia raríssima, mas ela é mais usada com restrições: para ter uma das características gigantes á escolha no momento da utilização da magia é preciso ter focus 10 em 2 caminhos, mas pode ser ainda mais restrita, para ter apenas duas características ampliadas que não podem ser alteradas no meio de um combate é preciso ter focus 10 em 1 único caminho, mas o mago deve escolher no início da campanha que característica poderá aumentar, por exemplo: apenas FORÇA ou apenas HABILIDADE(a velocidade máxima continua sendo calculada junto a resistência)

PUNHOS MÍSTICOS
Restrições: Fogo 10, Luz: 7
Custo: 1pm para cada pt de F ampliado
Duração: padrão
Alcance: apenas ao toque
Com essa magia encanta os punhos do mago ou alvo, aumentando a FORÇA em F+PMs gastos e permite causar dano a seres que só podem ser feridos apenas por magias, já que torna o dano mágico. Esse poder diminui 1pt por

Pega-Ladrão
Exigência: Telepatia,Luz 5
Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Custo: 10 PMs

Descrição: Esta magia é motivo de muitas brigas entre aventureiros,principalmente se houver um ladino que tem o habito destestavel de roubar os colegas.Ao lançar a magia em alguém que tenha sido roubado,se o ladrão estiver na área,ele ira brilhar com uma aura arroxeada.

Planta das Trevas

Exigência: Terra 6 Trevas 11

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Custo: 80 PMs

Descrição: Essa magia é o que podemos chamar de multiuso por quê? Veja como podemos utiliza - lá: 1 Na forma de semente pode se lança-la com um ataque baseado em H +PdF+1d se a FD do inimigo falhar a semente paralisa o adversário e faz com que ele perca 7 Pms.

2: Dá para transforma-la em um chicote de espinhos que tem as seguinte: habilidades Vorpal,Ataque Especial 7 (Area) e Membros Elasticos e tanto o alvo quanto o mago e seus aliados devem tomar cuidado porque pode cortar a cabeça se falhar na FD.

Por último transforma-la em uma enorme planta carnivora que tem F7 H 3 R10 A5 PdF0 Membros Elasticos e com um acerto critico engolir o adversário.

Passos Largos

Exigência: Ar 4

Custo: 4Pms

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o mago

pode-se percorrer +3 metros quando chega no limite da força de uma caminhada

Prisão de Gelo

Exigência: Agua 5 Ar 3

Custo: 8 Pms

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Quando o mago toca o adversário este ultimo deve fazer um teste de resistência -1 falha em volta dele começa a crescer crostas de gelo até ao ponto de que fique uma cúpula em volta dele que o prende e faze com que ele perca 1 PVs por turno o personagem se quiser sair dessa prisão deve fazer um teste de F+2 personagens com Invulnerabilidade ou Armadura Extra não precisam fazer o teste de R

Petrificação Alternativa

Exigencia: Terra 4, Agua 2, Trevas 1

Custo: 7 Pm

Alcance: Apenas ao Toque

Duração: Permanente

Ao contrario da Petrificação tradicional que transforma a pessoa simplesmente em uma estátua de pedra com essa magia é possivel transformar uma pessoa em qualquer outro material ex: Vidro,Madeira,Osso dizem que algumas medusas marinhas tranformam suas vitimas em corais

habilidades especiais.

Ex:Absorvo a alma de um cocatriz é possivel agora petrificar meu alvo

Peste Sombria

Exigencia: Trevas 8

Custo: 80 Pms

Alcance: Padrão

Duração: Permanente

Todos que estiverem na area lançada sofrem com os efeitos da magia. A pessoa fica com manchas negras,machucados purulentos e outros horrores que crescem durante um tempo quando o corpo da pessoa fica totalmente negra ela acaba morrendo não podendo ser ressuscitada por meios normais. Quando alguém morre horas depois com essa magia é possivel que ela retorne como um zumbi com F1 H0 R1 A0 PdF0 outras criaturas contaminadas voltam a vida tambem como um zumbi mas modificadas

Q

Quietus

Exigências: Ar 3, Trevas 1

Custo: 1 PM

Duração: sustentável

Alcance: 5m de raio a partir do mago

Essa magia foi criada por uma ordem de assassinos que se utilizavam de meios mágicos para realizarem suas matanças. Com ela o mago é capaz de criar uma espécie de redoma invisível anti-som. Dentro dela é impossível se propagar qualquer som. Ou seja: ninguém que estiver fora ouve o que acontecer dentro dela. Porém, quem estiver dentro dela será incapaz de ouvir, além do que acontece dentro, também o que acontece fora dela.

O mago só é capaz de conjurá-la em volta de si mesma, e seu tamanho é de 5m de raio a partir do conjurador

R

Rajada de Entropia

Escola: Branca

Focus:luz7

Outras vantagens necessárias: Clericato ou Paladino ou a perícia Ciências

custo:20PM (na antiga, padrão)

Alguns estudiosos do Big-Bang dizem que, quando este ocorreu, o universo ficou por algum tempo inundado em uma energia chamada entropia, sendo que ela foi um dos alicerces da criação do universo.

Com esta magia extremamente rara, o mago é capaz de reunir uma imensa quantidade de entropia, que é liberada para causar dano com FA=PdF+H+1d+20.

Rajada de Vento

Exigências: Ar 3

Custo: padrão

Duração: instantânea

Alcance: padrão

A rajada de vento é uma versão da magia Explosão, no entanto, ela tem por fim afastar o oponente, não necessariamente feri-lo. A rajada causa 1d pontos de dano devido à forte pressão, mas seu principal efeito é arremessar o alvo a 10 metros de distância por ponto de Focus que o mago possui em ar. O alvo pode tentar esquivar-se, mas o teste deve ser feito com redutor de -2 (o efeito é invisível), ou +1 se possuir Audição Aguçada (o efeito é barulhento).

RAIO ÓTICO

Restrições: Luz3, fogo1 ou Fogo3, luz1

Custo: no mínimo 1pm

Alcance: padrão

Duração: instantânea

Cria um raio que é lançado pelos olhos do mago que alcança grandes distancias com bastante precisão causando dano por PdF+2 cada pm utilizado(antigas) ou PdF+H+1d6+2pts por cada pm utilizado e causa um redutor de H-1 no teste de esquiva do alvo.

RAJADA ÓTICA

Restrições: Luz4 fogo2 ou fogo4, luz 2

Custo: no mínimo 1pm

Alcance: padrão

Duração:sustentável

Funciona da mesma forma que raio ótico, mas o mago pode fazer testes para causar um ataque múltiplo como se tivesse H+2 para causar dano em um mesmo inimigo ou H normal para atacar múltiplos inimigos ao mesmo tempo em um único turno, é preciso gastar pms uma só vez para definir qual será o dano causado, mas é preciso gastar 1pm para cada ataque múltiplo, como na vantagem

O RAIO INFALIVEL DE TALUDE

Restrições: Fogo2, luz2

Custo:

Alcance:

Duração:

Essa magia é muito semelhante a lança infalível de Talude, mas causa muito mais dano, um raio cai dos céus acima do alvo e um emerge da terra abaixo do alvo ela causa 2d6+2 ignorando completamente a armadura do alvo. Com focus 4 nos dois caminhos é possível usar dois raios da mesma forma que as lanças, com focus 6 é possível usar 3 raios, com focus 8

é possível usar 4 raios e com focus 10 é possível usar 5 raios(maximo permitido p/ essa magia)

Rosas Negras Envenenadas
Exigencia: Terra 1, Trevas 7, Agua 5
Custo: 13 Pms
Alcance: Padrão
Duração: Sustentável
Ao conjurar essa magia o mago invoca uma série de rosas negras lança contra o personagem. O dano é a FA=18 mesmo que a FD ultrapasse a FA é necessário que o personagem faça um teste de R-3 falha perde 3 Pvs por turno

Revenance
Exigência: Terra 3 Trevas 7
Duração: Permante
Alcance: Apenas ao Toque
Custo: 10 Pms
Descrição: Com essa magia faz com que qualquer morto vivo criado pelo mago seja imune a magias de esconjuro ou controlação de mortos vivos

S

Sopro de Vida
Exigências: Ar5, Água6, Telepatia
Escola: Magia Branca
Custo: 4PVs Permanentes
Duração: Ilimitado
Alcance: Padrão
Esta magia desconhecida, permite ao mago dar vida a uma criatura sob efeito da magia "Explosão Mental".Em outras palavras, a magia concede ao ser uma nova mente, portanto não se lembrarão de familiares, de seu passado, magias, golpes e etc..., mas seus Focus e Características permanecem o mesmo.O mago perderá 4PVs permantes, e precisa apenas assoprar próximo ao rosto da criatura.

Soco Gélido
Exigências: Ar3, Água3
Escola: Elemental Ar/Água
Custo: Padrão
Duração: Permanente
Alcance: corpo-a-corpo
Magia utilizada por magos "novatos" e alguns lutadores.Consiste em um soco que congela o local atingido.O mago deve fazerum Teste de Habilidade para acertar o alvo, que por sua vez deve fazer um teste de Resistência -2.Causa um dano de 2 a 3 PVs, e pode ser extremamente letal, dependendo do local atingido.

Servos de Cristal
Exigências: Terra 1, Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta nobre magia foi criada pelo próprio Helladarion, o sumo-sacerdote de Tanna-Toh. Talvez espelhando-se em si mesmo, o Helladarion criou fracos servos de frágil cristal para auxiliá-lo em diversas tarefas. A magia se popularizou entre os clérigos de Tanna-Toh, e posteriormente se tornou conhecida entre os clérigos de Wynna e de Lin-Wu (cuja magia é uma variante chamada Samurai de Jade). Ao realizá-la, o clérigo invoca 1d6 criaturas humanóides, feitas de cristal. Elas obedecem o clérigo da melhor maneira possível, e permanecem até o fim da magia ou até serem dissipadas. Os servos de cristal possuem F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs. Eles atacam com seus ângulos afiados, causando 1 ponto de dano, duas vezes por rodada. Os servos de cristal são extremamente vulneráveis à ataques especializados como som ou explosão; possuem Vulnerabilidade à ambos os tipos de dano. Os servos de cristal desaparecem se saírem do alcance da magia.

Serpentes Elementais
Exigência: Fogo 2 Trevas 4
Custo: 8 pms por serpente

Duração: Permanente até a morte do alvo

Alcance: Padrão

O mago pode conjurar 3 criaturas em forma de serpente que atacam com FA 7 mesmo que a FA seja pequena o adversário deve fazer um teste de esquiva a cada falha fica aprisionado perde 1 PVs por turno

Simbolo Santo

Exigencia: Terra 3, Luz 6 ou Clericato

Custo: 15 Pms

Duração: Sustentável

Alcance Padrão

Essa magia cria a imagem do simbolo de um deus (aleatorio se o persongem não tiver clericato ou do deus do personagem se possuir). A imagem surge no chão e todos que estiverem na area sofrem FA=9 sem o direito a testes. Se o personagem for devoto de um deus não sofre dano se for devoto ou clerigo de um mesmo deus mas se for de uma divindade contrária o personagem sofre o triplo do dano!

T

Transformar em Golem

focus:terra ou trevas 4

escola: negra

outras vantagens nescessárias: nenhuma

Esta magia serve para dar a qualquer coisa uma inteligencia básica, tranformando-a em uma especia de golem. pode ser usada em bicicletas para pedalar sozinhas, em armaduras para andarem, e, principalmente, em vitimas da magia Esplosão Mental (ver em post anterior) para meio-que treaze-lo de volta.

Temor

Exigência:Trevas 1,Telepatia

Escola:Magia Negra

Custo:1Pm por criatura

Duração:sustentável

Alcance:Padrão

Versão mais fraca da magia Pânico,ao invés de fazer o inimigo fugir faz com que ele tenha um terrível medo de se aproximar do mago,em uma batalha o inimigo terá medo de atacá-lo e de se aproximar,o evitando de qualquer forma.Caso o inimigo possua um motivo muito forte para atacar ou se aproximar deverá fazer um teste de R para cada movimento para não sair correndo e se esconder em algum lugar,essa magia só funciona com alvos que possuam R2 ou menos.

Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre o próprio mago;as exigências,efeito e teste são os mesmos mas todas as criaturas na área sofreram o efeito da magia em relação ao mago,até aliados(quando lançado sobre o mago a magia não necessita de telepatia).

Transformar em Lich

Exigencia: 340pts de experiência acumulados, Trevas 9, ou trevas 8 e clericato

Custo: 10pms

Alcance: Apenas ao toque

Duração: Permanente

Quando um mago ou clérigo transforma-se em um lich, recebe +1 em todas as características, incluindo focus (como arcano) podendo exceder 5pts de características normalmente, invulnerabilidade á ataques não mágicos, resistência a magia e imortal. Lichs são imunes a magias como esconjuro de mortos vivos, paralisia e transformação. Um lich também usar qualquer magia que conheça sem gastar pms... E por acaso eles conhecem muitas magias...

Temor do Minotauro

Exigência: Ar 2,Trevas 3

Custo: 2 Pm

Alcance: Padrão

Duração: Sustentável

Ao receber essa magia é possível fazer com que o alvo fique com o medo de altura de um minotauro para evitar apenas um teste de R+3

TORNADO REAL

Restrições: Ar 10, clericato

Custo: 10 pms

Duração: 2d6+2 rodadas

Alcance: ao redor do mago

Essa é uma das mais poderosas magias do elemento AR, ela cria um emerso turbilhão de vento que carrega tudo que estiver em suas proximidades com F8 com um redutor de -1 para cada 10m de distância do tornado, para livrar-se da sucção deve-se funcionar em testes de F com os redutores apropriados (comparação da F dos alvos com a F do tornado), cada um que for sugado pelo tornado deve rolar 1d6 a cada turno, resultado 1 ou 2 você vai ser arremessado para fora do tornado perdendo 2d6 de pvs, resultados 3 ou 4 vai perder 1d6+2 de pvs e permanecerá no tornado, resultados 5 ou 6 perderá 2d6+2 pvs e também permanecerá dentro do tornado. Essa magia não impede de que o mago caminhe (com H normal) ou corra (com H-1 por causa da concentração), levando ela junto com sigo e causando mais destruição . Funciona apenas em locais abertos.

TERREMOTO REAL

Restrições: Terra 10, clericato
Custo: 10 pms
Alcance: padrão
Duração: 4d6 rodadas
Essa é uma das mais poderosas magias do elemento TERRA, ela faz um ataque em área ao redor do mago, essa magia faz mover ENORMES pedaços de pedra, algumas são deslocadas do manto terrestre, todos (exeto o mago) recebem um redutor de H-3 para qualquer tipo de movimentação e a cada turno todos na área devem rolar um dado, cada numero que der no resultado será o numero de dados que receberá de dano direto nos pvs, de tal forma que resultado 1 causa 1d6 de dano direto dos pvs, resultado 2 causa 2d6, resultado 3 causa 3d6 e assim por diante, sempre causando dano direto nos pvs. Usando essa magia o mago pode usar as rochas para movimentar-se mais rápido, como se tivesse H+1.

Telecinesi
Exigências: Luz ou Trevas 1
Custo: 2 PM por Objeto - veja a seguir
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Telecinesi é a capacidade de poder controlar objetos(erguer, empurar, girar, puxar, rasgar, esmagar, lançar, e mais algumas coisas que so a mente de certos jogadores podem imaginar, etc...) ou qualquer outra coisa que tenha um corpo material. A magia controla corpos materias de acordo com o peso de cada, ou seja não adianda você tentar segurar uma pedra de 500 kg que caira sobre um grupo de pessoas se você tem apenas focus em Luz ou Trevas 1, a capacidade de controlar está de 50kg para cada ponto de focus(Luz 1 - 50kg, Luz 2 - 100kg, assim por diante), o jogador pode controlar masi de um corpo gastando 2 PM a mais para cada objeto, ate o maximo de objetos igual a sua Habilidade.
O personagem pode também lançar objetos como se tivesse Poder de Fogo, sendo que o PdF sera igual ao focus do personagem, porem o personagem soh sera capaz de fazer tal ataque apartir de focus 5. O alvo não tem direito a esquiva, pois um lançamento com telecinesi vai com velocidade altíssima pois tratasse da visualização do personagem que lançou, ou seja em ternos é apenas a velocidade do pensamento.

Toque de Wynna 15/08/2006 12:12
Exigências: Luz 6, clericato.
Custo:3PMs.
Alcance:ao toque.
Duração:instantânea.
Permite curar 2d6 pontos de magia em uma criatura viva ou em si mesmo.

Transformar Metais
Exigência: Terra 9
Duração: 2 horas
Alcance: Apenas ao toque
Custo: 18 Pms
Descrição: Esta magia transforma temporariamente qualquer metal em outro tipo de metal,à escolha do mago.Uma armadura de chumbo mole e pesado pode dificultar a vida de um guerreiro (sofrendo um redutor de -2 na FD e Habilidade).Uma espada ou qualquer arma feita de aço transformada em chumbo quebrará com um resultado menor ou igual a 5 quando usar sua FA.Peças de cobre podem virar peças de platina,criando pequenas fortunas(ao menos de duas horas).Fechaduras trancadase barras de uma prisão podem ser

transformadas em ouro,mais fácil de entortar(ganhando um bonus de +3 em força).E essa magia não funciona em itens magicos

Uivo do Lobo
Exigência: Ar 4, Trevas 4
Custo: 8 Pms
Alcance: Padrão
Duração: Instantânea
Para que o personagem possa conjurar tal magia é necessário que ele uive para o céu quando isso acontecer uma matilha composta de 4d6 de lobos virão ajuda-lo

Vento Cortante
Exigências: Ar 2
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Canalizando o ar num funil, o mago torna-o tão ágil e veloz que é capaz de cortar praticamente qualquer coisa! O vento cortante causa 1d+2 pontos de dano por corte e também conta como vento e magia.